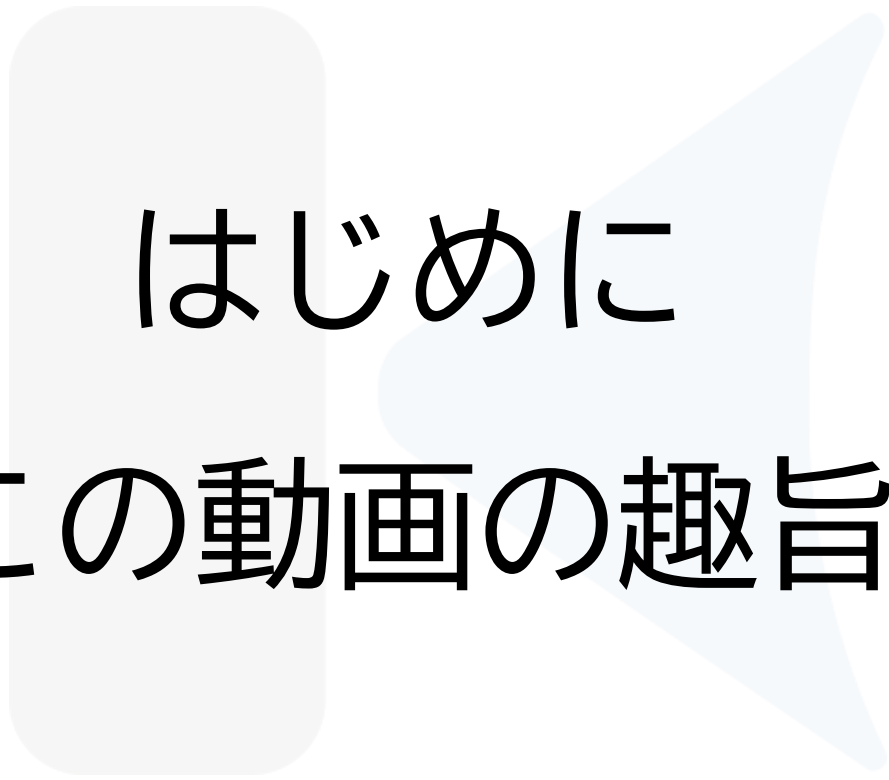
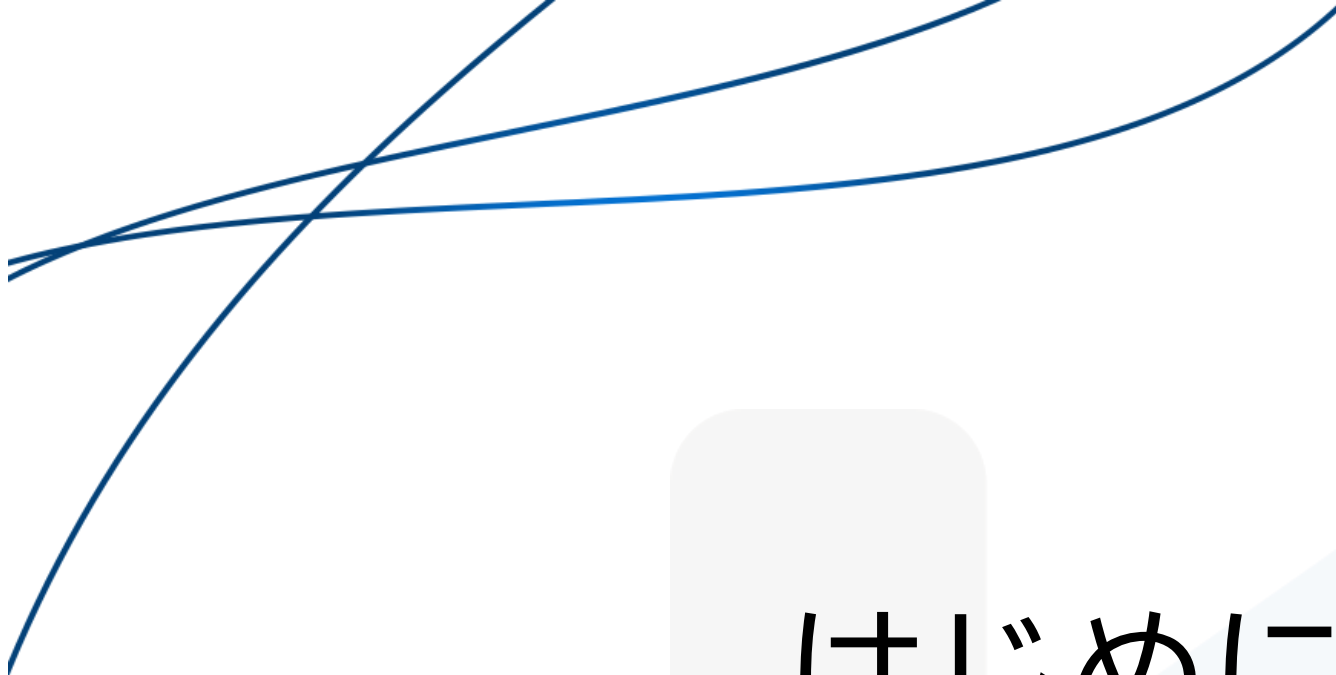


# 情報メディア学科 履修・成績に関する説明 ＜2年次生向け＞

2024. 8

情報メディア学科 教務委員



はじめに  
この動画の趣旨

# 学科解説：情報メディア学科の特色

## 制作技術系

音響工学

IoT/UX 画像処理

ゲーム  
(プログラミング)

組込ハードウェア

## コンテンツ制作系

コンピュータ音楽制作

3DCG

キャラクターデザイン

ゲームデザイン

# 学科解説：研究室一覧（一部）

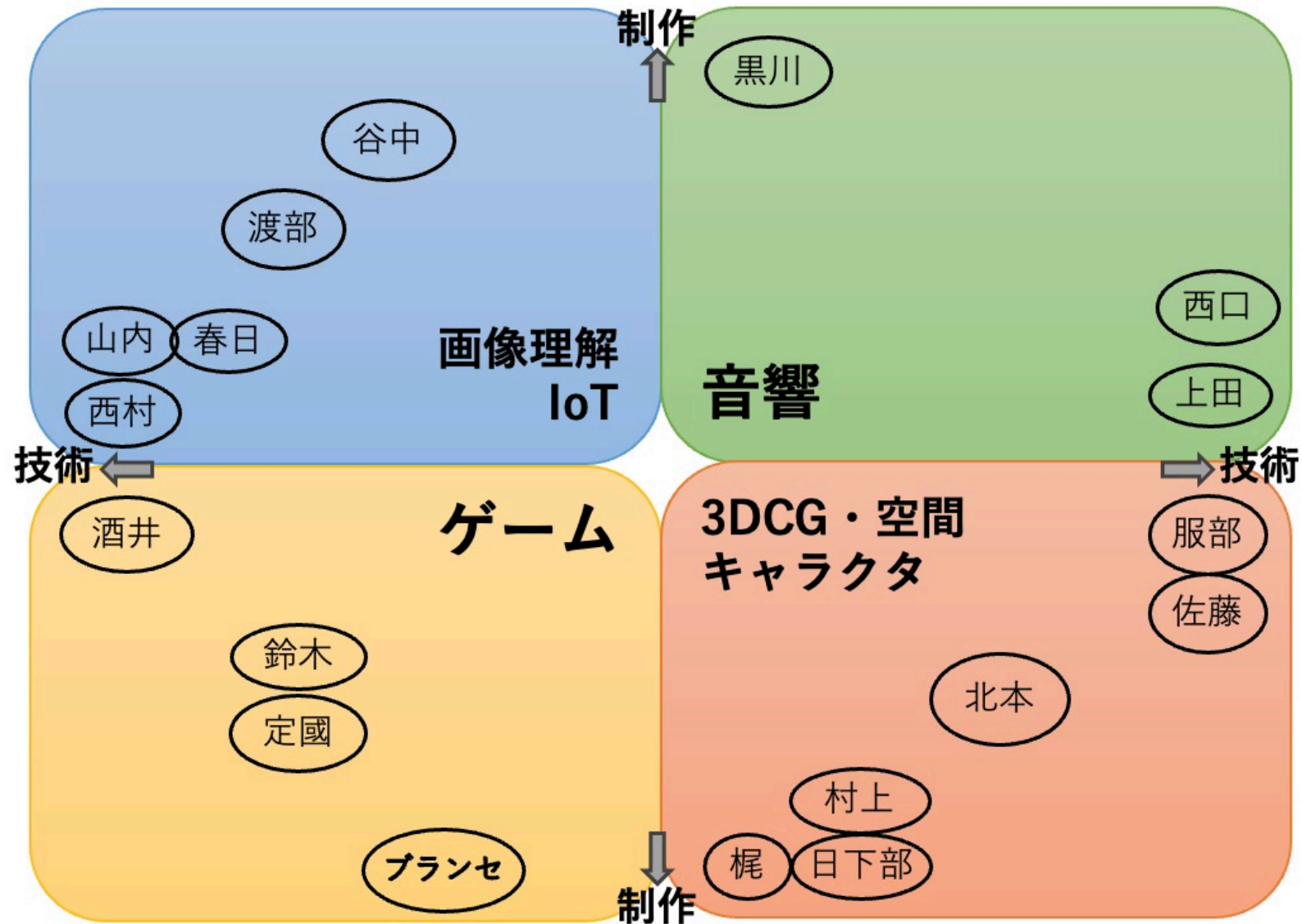
[大学紹介](#)
[教育](#)
[学生生活](#)
[研究](#)
[地域・社会貢献](#)

## 情報メディア学科 教員一覧

| 氏名                    | 職名 | 研究室名                     | 研究領域キーワード                               |
|-----------------------|----|--------------------------|---|
| <a href="#">梶 研吾</a>  | 教授 | 総合キャラクタ&エンタテインメントメディア研究室 | キャラクター創出造形 漫画、映画、ゲーム等のメディアミックス キャラクター工学 |
| <a href="#">春日 秀雄</a> | 教授 | 画像処理・画像認識研究室             | 画像処理 機械学習 感性情報処理                        |
| <a href="#">酒井 雅裕</a> | 教授 | モバイル・xRコンピューティング研究室      | モバイル・xR技術応用 AI（深層学習） ICT異分野応用           |
| <a href="#">佐藤 尚</a>  | 教授 | ビジュアルコンピューティング研究室        | コンピュータグラフィックス ゲーム 情報数学                  |
| <a href="#">鈴木 浩</a>  | 教授 | インタラクティブデザイン研究室          | xR+Crafting エデュテインメント インタラクティブデザイン      |

[https://www.kait.jp/education/undergrad\\_info\\_science/info\\_media/academic/](https://www.kait.jp/education/undergrad_info_science/info_media/academic/)

# 学科解説：研究室マップ



# カリキュラム解説

右は2023年度生向け  
各学年で色が  
異なります



# カリキュラム解説：共通基盤教育

共通基盤教育 [カリキュラムツリー]

■：必修 □：選択必修 □：選択

| 科目群の学習・教育目標  | 1 年 次         |   | 2 年 次  |   | 3 年 次                            |             | 4 年 次      |     |              |
|--|---------------|---|--|---|----------------------------------|-------------|------------|-----|--------------|
|  | 前 期           | 後 期   | 前 期  | 後 期   | 前 期                              | 後 期         | 前 期        | 後 期 |              |
| <b>導入系</b> 大学4年間で主体的に学ぶために必要な基本的な方法（論理的な思考方法、文章の読み方、レポートの書き方、ICT技術の活用等）を身につけるようになる。  | スタディスキル 1     |   |  |   |                                  |             |            |     |              |
| <b>倫理系</b> 現代社会および地球環境の視点から技術者や専門家の役割を理解し、必要な倫理観を身につけるようになる。   |               |   |  |   | 情報社会と情報倫理 2<br>技術者倫理 2<br>生命倫理 2 |             |            |     |              |
| <b>人文社会系</b> 各自の関心あるテーマを入口としながら豊富な事例を通して学ぶことで、人文・社会系の一般教養に関する幅広く総合的な知識を修得するとともに、文化・歴史の多様性や現代社会の多層構造を理解し、国際社会や日本社会の今日的現象について多角的に考え、総合的に判断できるようになる。                | 現代社会講座 2      | 暮らしの経済 2<br>日本国憲法 2<br>日本近現代史 2<br>ヨーロッパの歴史と文化 2<br>アジアの文化と社会 2 | 少子高齢化と社会問題 2<br>マスメディア論 2<br>宗教と倫理 2<br>比較文化論 2<br>芸術論 2 | 社会参加とボランティア 2<br>国際化と異文化理解 2<br>現代社会の心理学 2<br>環境論 2 | 人文社会科学演習 2                       |             |            |     |              |
| <b>健康・スポーツ系</b> 健康と身体に関する基礎的知識を理解でき、自らの健康に気づき、改善しようとする実践力を高める。また豊富なスポーツ活動により、青年期の健康維持をはかるようになる。  | 健康・スポーツ科学実習 1 | 健康・スポーツ科学実習 1   | レクリエーションスポーツ 1   |   |                                  | 生涯スポーツ実技 1  |            |     | 学外スポーツ 1     |
| <b>英語基礎系</b> 語彙の正しい使い方や発音ができ、英文の文法を修得し、基礎英文の意味が理解でき、簡単な英文が作成でき、英語によるコミュニケーションの基礎力を身につけるようになる。  | 英語 I 1        | 英語 II 1   | 英語 III 1   | 英語 IV 1   | 英語 V 1                           | 英語 VI 1     |            |     |              |
| <b>言語応用系</b> 会話、読解、作文、プレゼンテーション、専門英語を特化した学習を通じて、より高度な、実践的な英語と日本語によるコミュニケーション能力を身につけるようになる。   | 英会話 I 1       | 英会話 II 1  | 総合英語演習 1   |   |                                  | TOEIC I 1   | TOEIC II 1 |     |              |
| <b>数理情報系</b> 身の回りの数学を学び、必要な数値的スキルと物事を整理し考える方法を身につける。また、さまざまな科学技術や自然現象に興味をもち、自然科学に基づいた論理的思考方法も身につける。更に多様な情報を収集・分析して適正に判断し、モデルに則って効果的に活用することができ、ICTスキルを身につけるようになる。 |               |   | 日本語表現技術 2  | プレゼンテーション技術 2                                       | 科学技術英語 I 1                       | 科学技術英語 II 1 |            |     |              |
| <b>キャリア系</b> 学習目標の設定、職業観の形成、自己能力の開発、企業での職業体験等を行うことによって、4年間で体系的に自己キャリアを形成できるようになる。  | キャリア設計 1      | キャリア開発 2  |  |   |                                  |             |            |     | インターンシップ 1 2 |
|  |               |   | 情報リテラシー 2  | 身の回りの数学 2   |                                  |             |            |     |              |
|  |               |   | 実感する科学 I・II 各 2  |   |                                  |             |            |     |              |
|  |               |   | AIとデータサイエンス 2  |   |                                  |             |            |     |              |







# カリキュラムの考え方

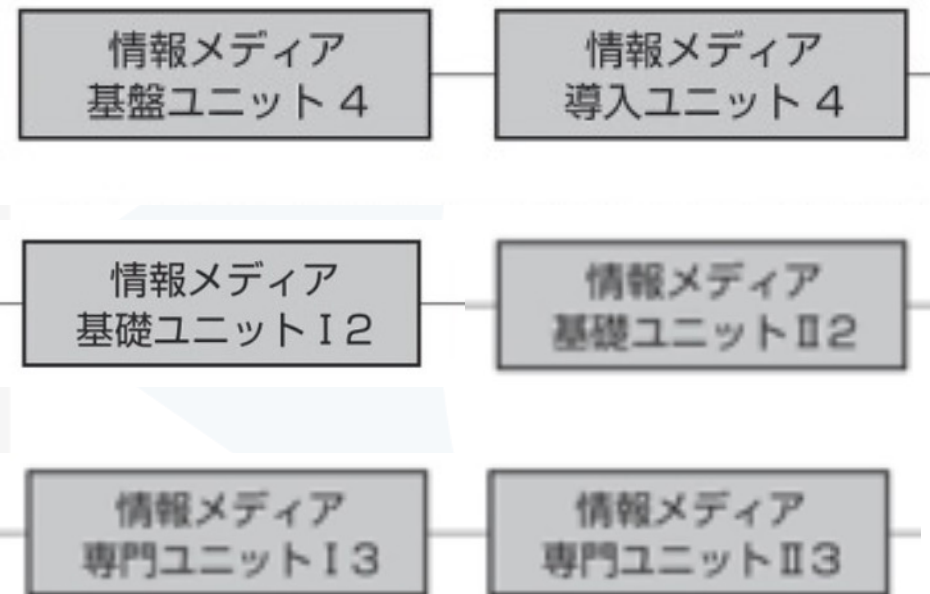


- 専門性は年次が進むほど高くなる

# 専門教育：ユニット科目（1-3年次）

ユニットプログラム 情報メディアの各コースに関連する学習課題に対して実験や調査を計画し実践することにより、プロジェクトの進め方を修得するとともに授業で学習した知識・技術の応用力を身につける。

1年次：前後期とも週3コマ  
2年次：前後期とも週2コマ  
3年次：前後期とも週3コマ



科目名の横の数字は単位数です  
例) 1年次生：2科目合計8単位

## 3年次終了までに：4年進級条件

- 3年次までの**全必修科目の取得**
- **104**単位以上の単位取得

1-2年次の間は年間40単位以上の取得を目指しましょう

# 4年次卒業研究を見据えて

- 卒業研究は1年間
- 研究室によってあらかじめ身につけておくことが違う
- 3年生の履修科目，2年後期・3年前期のユニット大きく影響する
- 3年後期のユニットの研究室選びは慎重に

## 心構え：科目履修に当たって

- 教員の指示を正確に把握する
- 欠席しない
- 集中力を切らさない
- 提出物は必ず出す

心構え：もし欠席したら

- 科目の内容：教員へ
- 自分の努力による挽回  
が必要
- 感染症の届出：学生課  
(kaitWalkerのチャット)

お知らせ：履修変更・キャンセル

● 9月17日～  
10月2日



# お知らせ：資格取得の単位認定

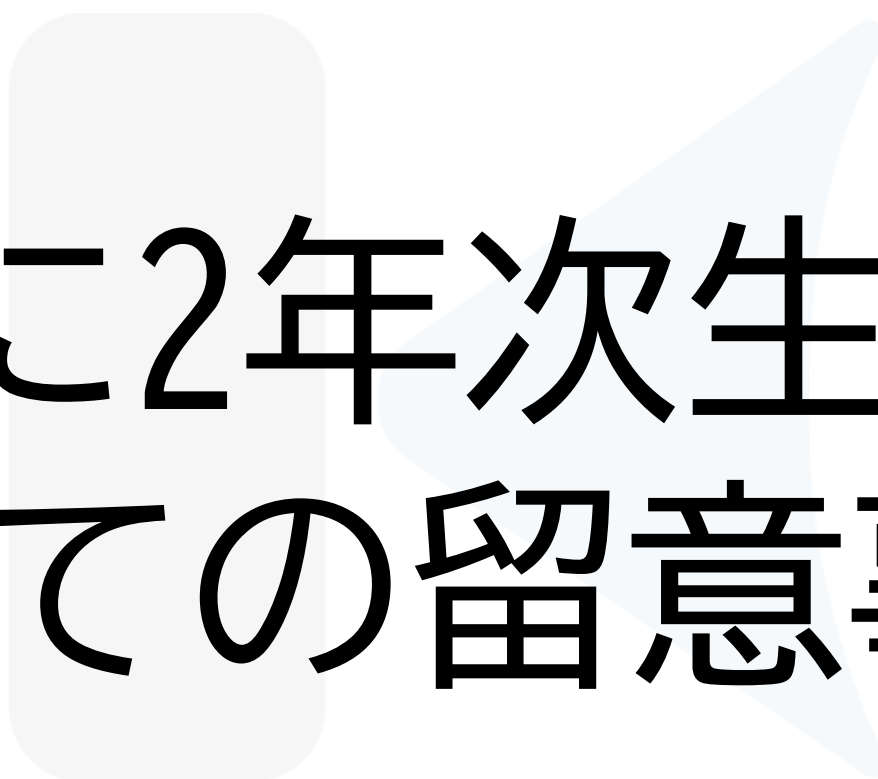
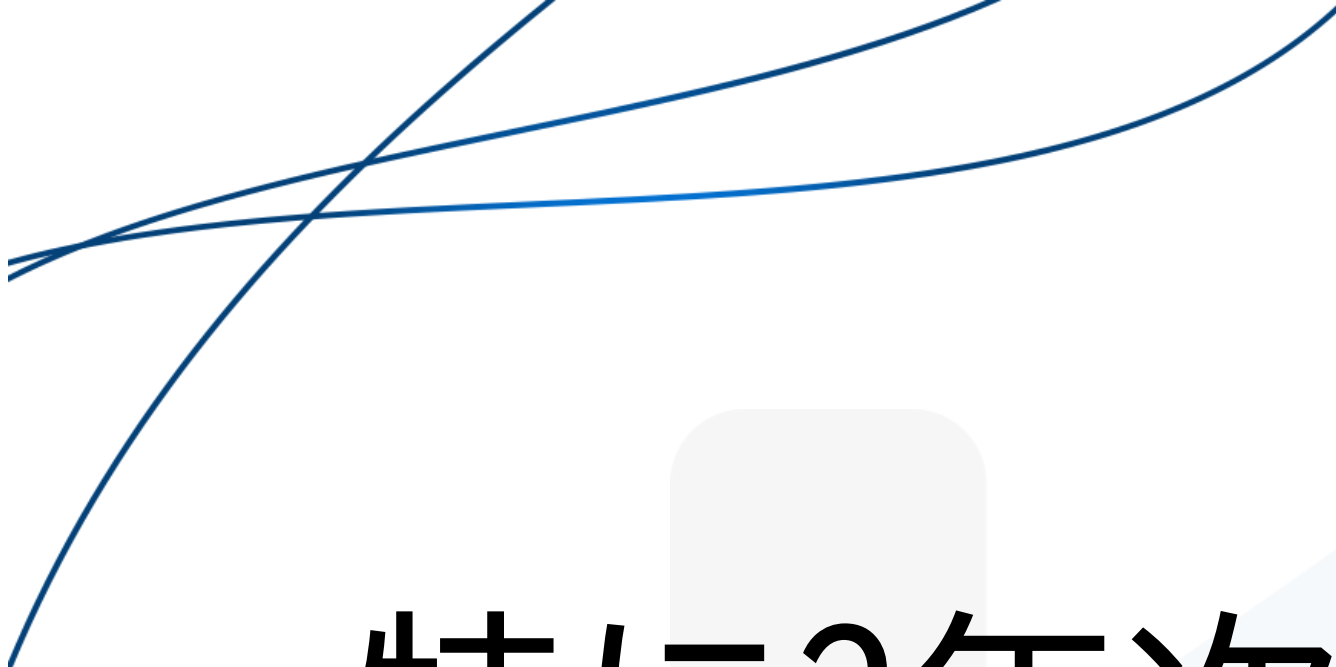
- 情報系国家資格 (IPA)
- 民間の情報メディア系資格 (CG検定など)
- 3年まで取得を
- 2月に申請期間

# みなさんと大学の連絡方法：講義

- 講義：manaba
- 履修登録が必須
- 掲示のタイミングは科目で違うので注意

# みなさんから教員へ：メール

- cco.kanagawa-it.ac.jp をつかう
- kait.jp は使わない
- 教員へは ic.kanagawa-it.ac.jp **情報メディアのみ**
- 例： [masa.sakai@ic.kanagawa-it.ac.jp](mailto:masa.sakai@ic.kanagawa-it.ac.jp)



# 特に2年次生に 向けての留意事項

## 後期に向けての受講

- 専門分野の本格的な学び
- ユニットは専門分野別
- 分野の明確な意識を
- ユニットは落とさない

# 修得すべき科目

- 必修科目：ユニット
- 過年度の未習得の必修科目は挽回しておく
- 4年進級の要件の1/2達成はできていますか

# 未認定必修科目対策

- 1年前期の(特)科目
  - 身の回りの数学
  - スタディスキル
  - 現代社会講座
- 1年後期：ユニットプログラム



# 就職活動の準備など

- 3年次にインターンシップ
- 3年次の履修科目数の対策
- 興味のある分野以外の履修：卒業要件をどうやって満たすか考える

おわりに

- クラス担任までお気軽に
- 学生課 046-241-9394
- 教務課の説明資料も参考にして下さい